How to / Trackmania / User appearance / Car skins

Author : RdV (Translations: -DexM-)

Introduction

Ce tutoriel s'adresse aux personnes ayant lu celui concernant les **skins de voiture 2D**, et qui souhaiteraient maintenant créer leur propre skin :-)

Pour peindre un skin dans Trackmania, deux options s'offrent à vous :

- Utiliser l'outil interne du jeu prévu à cet effet
- Peindre le skin à l'aide de votre programme d'édition d'images préféré

Avec l'outil interne du jeu

Si vous optez pour la première option, consultez votre manuel Trackmania pour savoir comment utiliser cet outil ; nous n'aborderons pas ce sujet ici... Mais sachez qu'un bon programme d'édition d'images vous offrira un éventail d'options nettement plus large.

Avec le programme d'édition d'images

Avec l'option 2, nous allons utiliser la **texture pré-éclairage** de la voiture comme source pour notre skin personnalisé.

La texture pré-éclairage est un fichier graphique relativement grand (1024 ou 2048 pixels en largeur / hauteur) que le jeu utilise pour ajouter certaines zones d'ombre ou de lumière à la carrosserie de votre voiture.

Et comme cette texture a la même structure qu'un skin "normal", c'est le patron idéal à utiliser pour la création de skins.
Les **textures pré-éclairage** se trouvent aux emplacements suivants :

[Répertoire du jeu]\GameData\Painter\Layers\[Environnement]\Prelight\Layer.dds

Ne travaillez pas sur le fichier original, mais faites-en une copie et travaillez uniquement sur celle-ci.

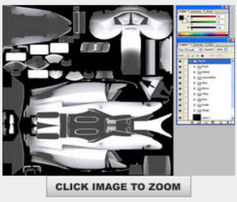
Pour rendre ce tutoriel un peu plus accessible, nous avons converti la texture pré-éclairage du StadiumCar en deux fichiers graphiques compatibles avec → **Photoshop** pour l'un et avec → **Photopaint** pour l'autre, qui permettent une sélection séparée des objets.

En outre, il est nécessaire que vous sachiez plus ou moins comment **lire / éditer des fichiers DDS**.

Commencez par ouvrir le fichier .psd ou .cpt dans votre programme d'édition d'images ; il s'agit de la texture pré-éclairage.

A la droite de l'écran, vous pouvez voir une liste représentant les différentes parties du véhicule...

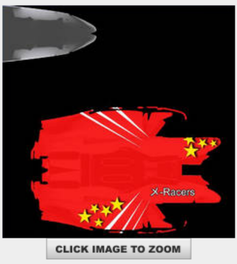
Les noms qu'elles portent devraient être suffisamment évocateurs et précis pour que vous puissiez vous y retrouver.



CLICK IMAGE TO ZOOM

Commencez par sélectionner la partie que vous souhaitez éditer et rendez les autres invisibles.

Vous pouvez alors la colorier, lui appliquer les brosses et les pinceaux que vous souhaitez, écrire du texte dessus, la triturer comme bon vous semble.

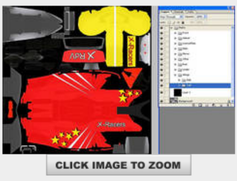


CLICK IMAGE TO ZOOM

Vous obtiendrez les meilleurs résultats en faisant preuve d'un certain amour du détail.

Souvent, il suffit d'appliquer un motif relativement simple (comme notre **motif carbone**) à un objet pour lui donner de l'allure.

Répétez la procédure avec tous les objets que vous souhaitez éditer.



CLICK IMAGE TO ZOOM

De plus, vous pouvez créer un "**canal Alpha**" (dans Photoshop), ou "masque de transparence" dans d'autres programmes.

D'habitude, l'information concernant la transparence / alpha sert à déterminer le degré de transparence d'un objet, mais dans Trackmania, cette information sert à quantifier la **luminance** d'un objet, soit la quantité de lumière qu'il va réfléchir...

Si vous souhaitez qu'un objet brille, copiez-le dans le canal alpha / masque de transparence. Si, au contraire, vous souhaitez qu'un objet garde un teint mat, laissez-le en dehors du canal / masque.

La dernière étape consiste à réinstaurer le **pré-ombrage** original des objets.

Pour ce faire, chargez la version originale complète de la texture pré-éclairage et insérez-la en tant qu'objet / couche (layer) au-dessus de toutes les autres.

Puis, dans Propriétés, mettez le "Blend mode" (mode fusion) de cet objet / couche sur "Multiply" (multiplier). L'ombrage de votre voiture sera alors parfaitement terminé.

Aplanissez tous les graphiques (fusionnez tous les objets / couches avec l'arrière-plan).

Vous pouvez maintenant sauver votre fichier.

CLICK IMAGE TO ZOOM

Avec Photoshop, vous pouvez directement sauver votre image au format .DDS (DXT5 pour des MIP maps).

Si votre programme d'édition d'images ne vous permet pas de sauver au format .DDS, sauvegardez votre fichier au format .TGA ou .PNG et servez-vous du *Convertisseur DDS* pour l'obtenir au format .DDS, comme il est expliqué dans le tutoriel **formats graphiques**.

Vous pouvez maintenant inclure votre skin **dans le fichier zip de votre voiture personnalisée**.

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/IOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania games & media © Nadeo & UbiSoft used under fair use policy
8,373,226 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2013